

# GAME EDUKASI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK KELAS 1 SD

**Very Kurnia Bakti**

Email : verykurniabakti@gmail.com

<sup>12</sup> Dosen DIII Teknik Politeknik Harapan Bersama Tegal

Jl. Mataram No.09 Tegal

Telp/Fax(0283) 352000

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang berlangsung dengan sangat pesat, *Game edukasi* sedikit demi sedikit telah digunakan menjadi alat bantu media pembelajaran di dunia pendidikan yang dapat menjadi tolak ukur untuk menghasilkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. *Game edukasi* ini dibuat sebagai media untuk pengenalan bahasa inggris dasar untuk kelas 1 SD. Dalam penulisan Tugas Akhir ini digunakan beberapa metode penelitian sebagai sarana untuk memahami objek masalah. Metode yang digunakan adalah studi *literature* dan observasi yang merupakan suatu pengamatan langsung suatu objek yang akan diteliti dalam waktu singkat. Penyusunan laporan ini membahas tentang perancangan pembuatan sebuah aplikasi *game* yang memanfaatkan *software Macromedia Flash 8*. Dengan menggunakan sarana-sarana yang ada dalam *software* ini, dalam pembuatan *game* ini harus lebih menarik dan pengguna dapat merasa terhibur dalam memainkan *game* selain itu dapat mengasah otak anak.

**Kata Kunci:** *Media, Pembelajaran, Game, Edukasi*

## **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang berlangsung dengan sangat pesat dari pertengahan abad ke-20 hingga saat ini telah menyebabkan hampir seluruh aspek dalam kehidupan manusia telah mendapat sentuhan teknologi. Teknologi pada dasarnya memang diciptakan untuk mempermudah hidup manusia, sehingga manusia bisa menyelesaikan pekerjaan-pekerjaannya dengan lebih efektif dan efisien. Saat ini *game edukasi* sedikit demi sedikit telah digunakan menjadi alat bantu media pembelajaran di dunia pendidikan yang dapat menjadi tolak ukur untuk menghasilkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Game mempunyai potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi pada proses pembelajaran. Berbeda pada penerapan metode konvensional, untuk menciptakan motivasi belajar sebesar motivasi dalam game, dibutuhkan seorang guru/instruktur yang berkompeten dalam

pengelolaan proses pembelajaran (Clark, 2006)

Hamalik (1986:23) berpendapat “bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah”.

Menurut Latuheru (1988:14) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Maka dari itu pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai empat rekomendasi pilar yang dicetuskan oleh UNESCO, yaitu 1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), 2) *learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan), 3) *learning to live together* (belajar untuk hidup

bersama), 4) *learning to be* (belajar untuk menjadi/mengembangkan diri sendiri).

Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang akan dijadikan objek observasi sebagai tolak ukur kemampuan penyerapan materi oleh para siswanya, melalui metode pembelajaran yang interaktif berupa Game Edukasi.

Berdasarkan metode pengajaran lama yang diterapkan terdapat beberapa kekurangan dan kendala diantaranya :

1. Masih menggunakan buku-buku pelajaran dengan tuli santan pamenyertakan gambar bergerak atau animasi sebagai media pengajaran.
2. Guru pengajar masih menerapkan metode ceramah(*Preaching Method*) / penyampaian secara lisan kepada siswa sehingga dari beberapa siswa di kelas cenderung menjadi pasif.
3. Kurang interaktif.
4. Manual secara tertulis.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dilakukan penelitian mengenai metode pembelajaran interaktif yang berjudul "GAME EDUKASI DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK KELAS 1 SD".

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data faktor penting demi keberhasilan penelitian dengan mengumpulkan kumpulan data pokok untuk penyusunan laporan diantaranya data-data yang berkaitan dengan data yang ada di SD Muhammadiyah 3Tegal.

### a) Rencana / *Planning*

Rencana atau *Planning* dalam suatu penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - a. Persiapan perancangan sistem yang digunakan, pedoman wawancara dan pengumpulan data yang diperlukan.

- b. Pengurusan perijinan dan meminta kesediaan subyek penelitian atas partisipasi dalam penelitian yang dilakukan.
- c. Pematangan konsep perancangan *game* edukasi.
- d. Pemilihan data penelitian sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

### 2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi yang telah ditetapkan guna melakukan penelitian dan pengumpulan data agar mendukung dalam proses pembuatan *game* edukasi.

### 3. Penyelesaian Penelitian

Penyelesaian penelitian dilakukan dengan pengolahan dan analisa data yang telah didapatkan, selanjutnya dilakukan penyusunan dalam bentuk proposal penelitian.

### b) Analisis

Metode dalam analisis suatu penelitian yaitu melakukan analisa dan pengumpulan data dengan pengamatan atau datang langsung ke lokasi guna mendapatkan data yang akurat. Data-data yang dicari dan dibutuhkan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Data Primer

Yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut diambil dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan media pembelajaran yang ada di SD yang masih berupa buku dan alat peraga seperti gambar dan teks.

#### 2. Data Sekunder

Yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung atau berasal dari tangan kedua, ketiga dan seterusnya artinya melewati satu atau lebih pihak yang bersangkutan. Data sekunder ini meliputi buku-buku literatur, buku-buku perpustakaan dan hasil dari penelitian. Yang termasuk data sekunder yaitu data tentang profil sekolah, visi misi,

tujuan dan struktur organisasi di SD Muhammadiyah 3Tegal.

c) Rancangan atau *Desain*

Racangan atau *desain* konsep yang akan diterapkan dalam Perancangan *Game* Edukasi dan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar untuk kelas 1 SD yaitu menggunakan perancangan model (*Flowchart*).

1. Tampilan awal berisi judul *game* dan tombol masuk.
2. Tampilan menu utama berisi menu materi, *game*,tentangdan keluar. yang mana bila ingin memainkannya maka harus di klik salah satu menu yang di pilih.
3. Tampilan menu materi berisi 5 kategori yaitu abjad, angka, bulan, hari, hewandanwarna.
4. Tampilan *game* berupa *game* tebak gambar dan *game* tebak angka. Menampilkan *game* tebak gambar dan angka yang berisisoalsesuai petunjuk *game* tentang tebak gambar dan angka dimana akan mengisi dengan huruf sesuai gambardansoal yang muncul. Apabila salah dalam mengisi huruf sebanyak 5 kali maka akangame over tetapi jika benar dalam mengisi akan lanjut dan hasil akhir akan muncul total skor. Penulisan tolong diperhatikan
5. Tampilan tentang berisi biodata pembuat.
6. Tampilan akhir berisi menu keluar.

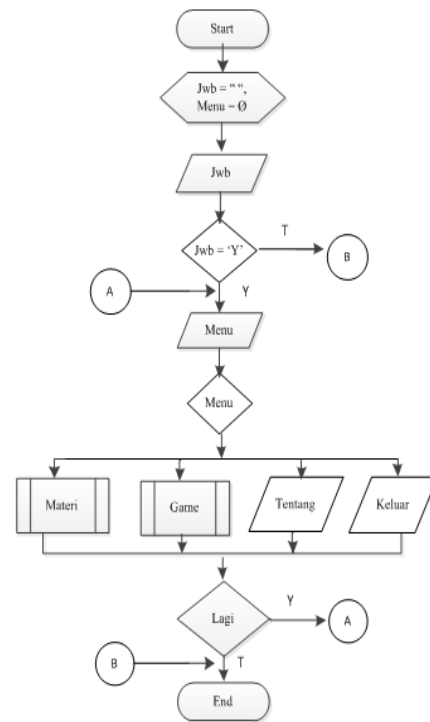
d) Implementasi

Hasil dari penelitian akan di uji coba di *desktop* serta memperbaiki bila ada kesalahan-kesalahan yang ada. Dan hasil dari uji coba *game* edukasi dan media pembelajaran kemudian akan digunakan guru sebagai bahan ajar dalam menyampaikan materi untuk anak kelas 1 SD.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam perancangan system menggunakan *lowchart*. *Flowchart* adalah Bagan alir program (*program flowchart*)

yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. *Flowchart* ini merupakan langkah awal pembuatan program.



**Gambar 2** *Flowchart* Menu Utama

Impelementasi sistem merupakan prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam desain yang disetujui dan di uji guna dilakukan pemprosesan data dengan sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki.

Halaman Awal merupakan pembuka sebelum memasuki menu utama. Pada tampilan ini menampilkan judul dalam teks animasi, dan tombol masuk.



**Gambar 2.** Menu Awal

Halaman menu utama merupakan halaman yang menampilkan menu – menu yang akan menyusun media pembelajaran ini.



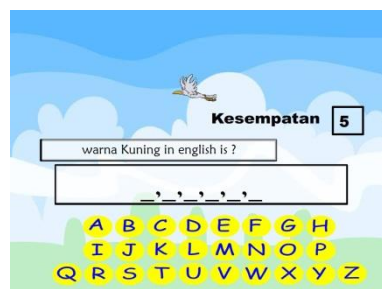
**Gambar 3.** Menu Utama

Tampilan isi *Game* Tebak Gambar untuk memainkannya tekan huruf secara bergantian sesuai dengan gambar yang akan muncul.



**Gambar 4.** *Game* Tebak Gambar

Tampilan isi *Game* Tebak Kata untuk memainkannya tekan huruf secara bergantian sesuai dengan soal yang akan muncul.



**Gambar 5.** *Game* Tebak Kata

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari *game* edukasi dan media pembelajaran bahasa inggris dasar untuk kelas 1 SD adalah penyampaian materi pembelajaran dibuat dengan menggunakan *macromedia flash 8*, *adobe photoshop*, *adobe audition* dan *coreldraw X4* menghasilkan *game* edukasi dan media pembelajaran bahasa inggris dasar untuk kelas 1 SD yang bertujuan untuk memancing minat belajar sambil bermain *game*, sehingga anak-anak mau belajar dengan perasaan senang dan penyampaian materi lebih menarik karena menggunakan animasi

#### 5. Daftar Pustaka

- [1] Arryawan, Eko. (2012). *Game Edukasi Terbaik Untuk Anak*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- [2] Bovee, Courland. (1997). *Business Communication Today*. New York: Prentice Hall
- [3] Candra. (2011). *Kumpulan Proyek Coreldraw*. Palembang: Maxikom
- [4] Clark, Donald. (2006). *Games and E-learning*. Diambil dari [http://www.caspianlearning.co.uk/whtp\\_caspian\\_games\\_1.1.pdf](http://www.caspianlearning.co.uk/whtp_caspian_games_1.1.pdf)
- [5] Curtis, et all. (1996). *Komunikasi Bisnis Dan Professional*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- [6] Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- [7] Hurd, Daniel and Jenuings, Erin. (2009). *Standardized Educational*

*Games Ratings: Suggested Criteria.* Karya Tulis Ilmiah.

- [8] Iwan, Binanto. (2010). *Story Board*. Yogya: Penerbit Andi.
- [9] Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- [10] Sugianto, Mikael. (2008). *Ms. Visio 2007 Membuat Beragam Desain Diagram & Flowchart*. Bandung : Salemba Empat.